
HE system
PC Engine
NHK 大河ドラマ
太平記
©1992 KSS
©1992 NHK E.P.
©1992 NHK SW
NHK VOOK VISUAL BOOK
発売元/㈱NHKエンタープライズ
販売元/㈱ビジュアルヴック社
足利尊氏（真田広之）
写真提供：NHK
HuCARD

このたびは、HuCARD" **NHK**大河ドラマ 太平記 "を
お買い上げいただき、誠にありがとうございました。

ご使用の前に、取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。



1 精密機器ですので、極端な温度・湿度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、カードを無理に折り曲げたりしないでください。



2 端子部に触れたり、水にぬらす等して汚さないでください。故障の原因となります。

3 端子部が、もし汚れたときは、やわらかいガーゼ、またはエチルアルコール（消毒用アルコール）を染み込ませたガーゼで軽くふいてください。



4 テレビ画面からは、できるだけ離れて（2メートル程度）プレイしてください。

5 長時間プレイする場合は、健康のため、1時間ごとに5～10分の小休止をとってください。

※リセット方法
ゲーム中にRUNボタンを押しながらSELECTボタンを押すと、ゲームを最初からやりなおすことができます。

HuCARDは PC Engine 専用のゲームカードです。

STORY

「妖霊星がこの地に降る時、あまたの災いをなす。」と、古来より言い伝えられて来た。妖霊星は天狗の姿でこの世に現れ、人々の心にとりついては争い心を生み出す。人々の幸福を憎み、不幸を喜ぶ天狗たちは、人から人へと、とりついては争乱を引き起こす魔物である。そして、「太平記の時代」、この魔物をこの世に導いたのは、まさに時の鎌倉幕府執権北条高時だった。この頃、高時は内管領の長崎円喜・高資父子に政務を預け、もっぱら田楽にふけっていた。ある夜もまた酔ってひとり踊っていると、どこからともなく10人前後の田楽法師が現れ、高時と一緒に踊りはじめた。……「天王寺のや～、妖霊星を見ばや～」、とはやす妙な声に驚いた侍女のひとりがのぞいて見ると、踊っているのは田楽法師ではなく、カラスのくちばしをした天狗たちであった。……

天狗たちはこれから起こるであろう天下の大乱を予言するために、高時の前に現れたのだった。そして、その夜から1年を経ることもなく、予言どおり血で血を洗う戦乱が始まったのである。

時に元弘3年1月19日、寒風吹きすさぶ河内の千早城に六波羅探題北条仲時が率いる2400騎が攻め込んだ。千早城の楠木正成はすでに布陣を終え、六波羅の北条軍を迎え討たんとしていた。……

ゲームのテーマ



シナリオ1

プレイヤーは足利尊氏を中心とする朝廷方武将となって、北条一族の鎌倉幕府を倒すことを目的としてプレイします。

シナリオ2

プレイヤーは北畠顕家を中心とする南朝方武将となって足利一族を核とする北朝方武将を討ち果たすことを目的にプレイします。

鎌倉幕府の存亡

シオリオ1の勝利条件

幕府方17将中、北条高時・長崎円喜・長崎高資の3武将を含む14武将を、100日以内で討ち果たした場合。

シナリオ1の敗戦条件

朝廷13武将中、足利尊氏・楠木正成の2武将を含む10武将が討たれた場合、あるいは100日以内で勝利条件をクリアできなかった場合。

南北朝の大乱

シナリオ2の勝利条件

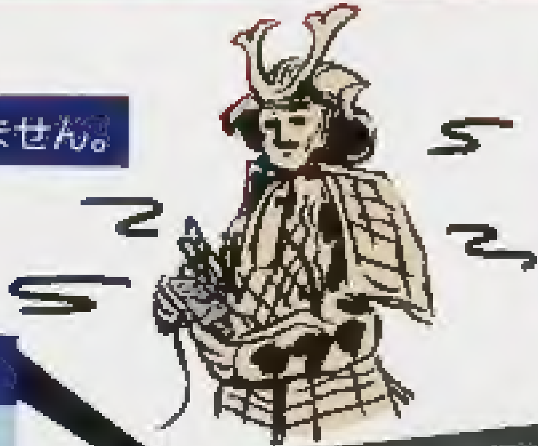
北朝方48武将中、足利直義・高師直の2武将を含む42武将を、250日以内で討ち果たした場合。

シナリオ2の敗戦条件

南朝方32武将中、北畠顕家を含む22武将が討たれた場合、あるいは250日以内で勝利条件をクリアできなかった場合。

パッドの使用方法

セレクトボタンは使用しません。



RUNボタン

ゲームを始める時と籠城のマップ上を動くアイコンのスピードをアップする時、アニメーションキャンセル時。

方向キー

- マップ上でのカーソル移動
- コマンド選択
- 上下キーで武者数の増減を行います。





▶籠城マップで操作



◀戦場マップで移動

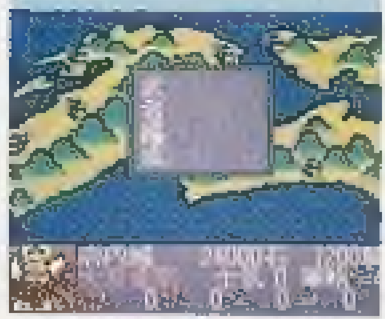
Ⅱボタン

戦場マップや籠城マップなど、あらゆる場面でキャンセルする時。



Ⅰボタン

戦場マップや籠城マップなど、あらゆる場面で決定する時。



ウインドーの見方

拠城マップのウインドー

拠城データウインドー

このウインドーには、城主の顔と名前、城の名前、士気と軍略、石高などが一目で分かるようになっている。また、現在所有している武者の数なども分かるようになっているのだ。このウインドーを見て、敵に攻撃を仕掛けるタイミングを摘もう！

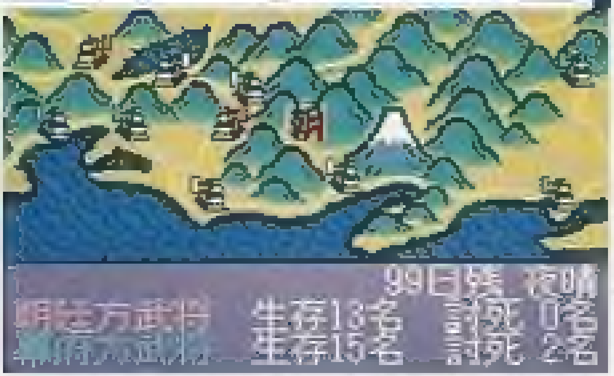


※空城

武将が自分で所有する空城の石高と旗本武者は、その武将が使うことができます。他の武将や敵側の武将の空城は通過するだけです。



戦況データウインドー





行動コマンドウインドー



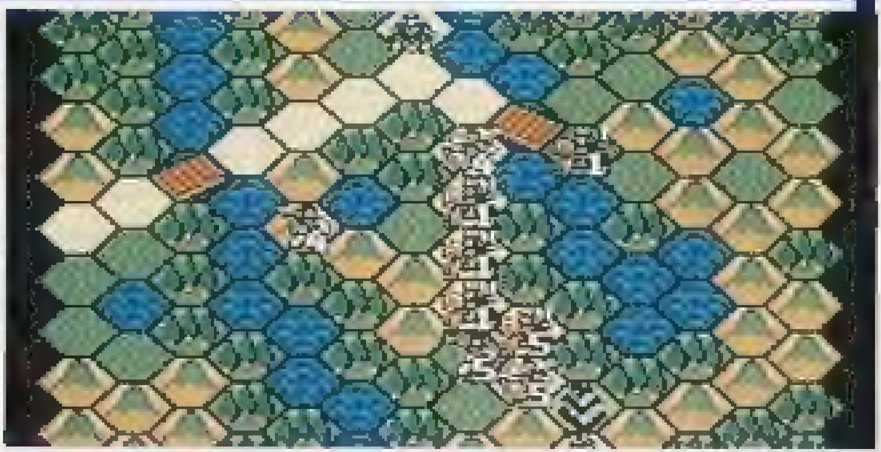
戦場マップのウインドー

戦場データウインドー

戦場では、残りの日数と、天候、時間などがあり、それによって戦いが有利になったり不利になったりすることもある。ウインドーを見ながら作戦を立てるのが、1つの攻略ポイントである。ひたすら勝ち進め！



合戦コマンドウインドー
合戦シーンのウインドー



▶射程範内の敵に向かって攻撃をしかけよう

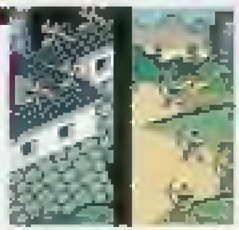
陣立て・攻撃値ウインドー



▶攻撃値が高い方が優位だ

このゲームは、攻撃値があり、それによって戦いに勝つか負けるかが決まります。1部隊につき最高100騎の武者が編成されています。

籠城



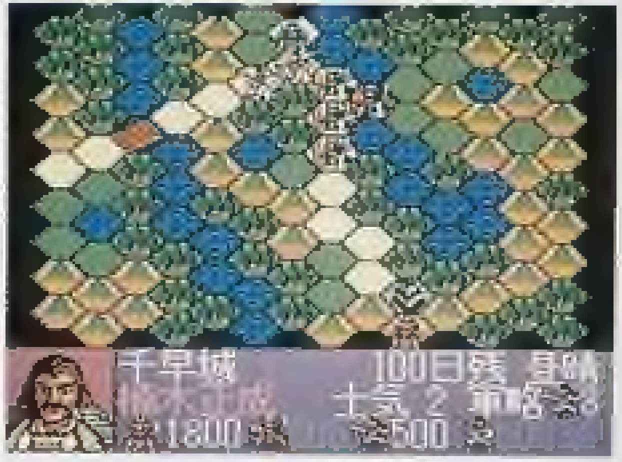
全ユニットを旗本武者のもとに回収し、なおかつ弓矢武者が戦場マップ上に生存している場合のみ実行可能となります。

操作手順(ゲームの進め方)

1333年5月8日、上野(こうずけ)の新田義貞は、鎌倉に向けてまっすぐ南下しはじめる。
これによって鎌倉攻防戦が始まった……。

1 プロローグ画面

　楠木正成軍と北条仲時軍の合戦シーンから、ゲームは始まります。敵側北条軍の布陣が終わったら、自軍楠木側の布陣を行いましょう。アイコン[朝]を旗本隊に合わせて①ボタンを押し、動かす武者を選ぶと移動可能な範囲が白枠で表示されます。移動を決定した後、十字キー上下で人数を決めれば布陣は終了です。また、1ターンで全ての武者の布陣ができます。全ての布陣が終了したら、[朝]を旗本武者に合わせ「合戦コマンドウインドー」から終了を選び、敵側のターンになります。



[朝](朝廷側)で戦おう。敵は[幕](幕府側)だぞ。

2 武者編成

　与えられた石高で、武者の編成を行ないます。武者の種類によって値段も違い、一種類の武者で最高500騎までしか編成できないので、慎重に！



3 武将移動

　隣りの城に限り、武将は城ごとに移動ができます。ただし空城や敵方の武将がいる城への移動は可能ですが、味方の武将がいる城には移動できません。

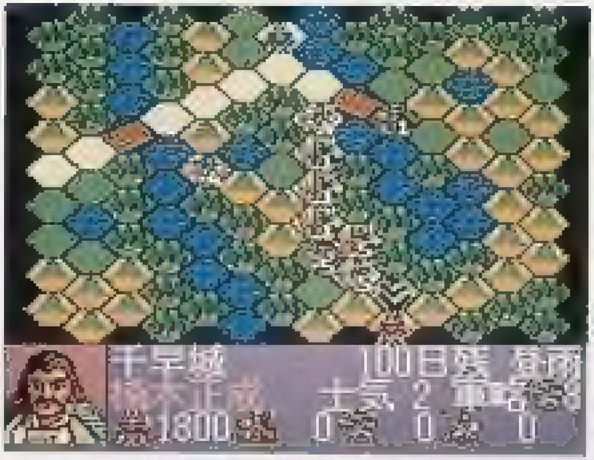


4 戦場合戦

戦場合戦を選ぶと、戦場マップが表示されます。戦場マップ上に開いている「合戦コマンドウインドー」から「布陣」を選ぶと、コントローラー操作が下の「戦場データーウインドー」に移るので、布陣する武者数を武者ごとに決定します。

布陣、籠城、撤退、終了の4種類のコマンドから選択





弓矢で遠距離攻撃をしてから、騎馬武者や長刀武者で残りの敵をかたずけよう。

※移動

戦場マップに移動範囲が標示され、標示内であればどこでも移動可能です。

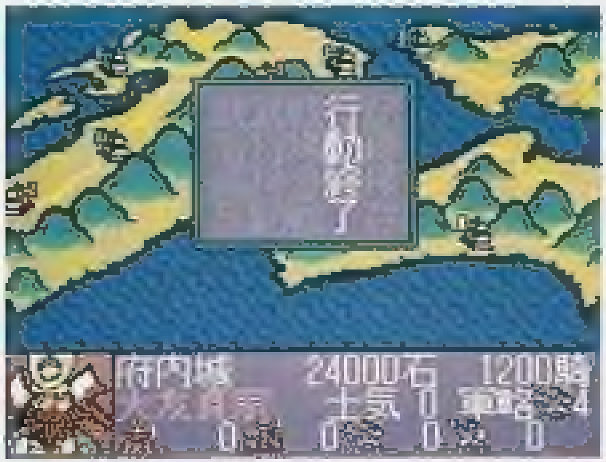


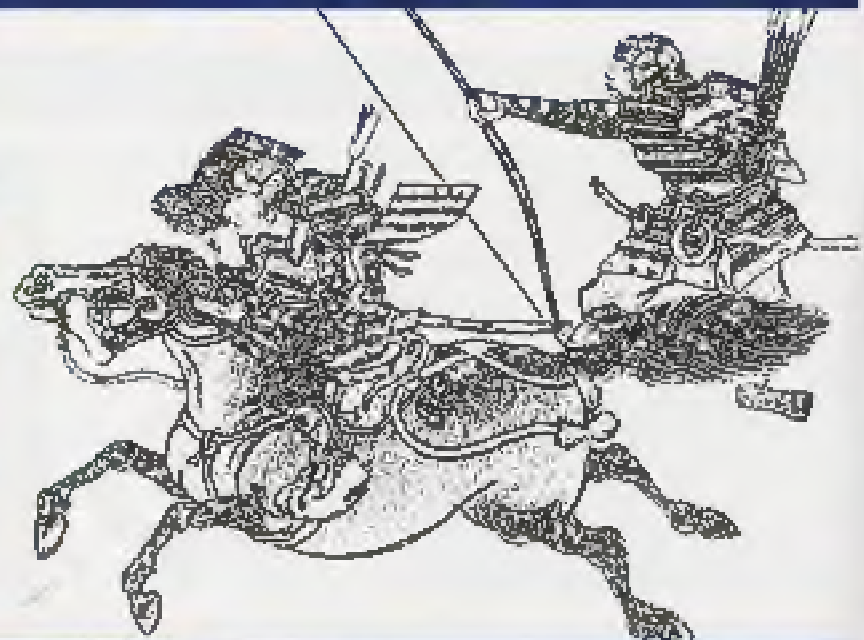
※戦闘

騎馬武者	弓矢武者	長刀武者
		
敵と接触していないと攻撃できません。	1ヘックス置いた場所でないと攻撃できません。	敵と接触していないと攻撃できません。

5 行動終了

自分の番に何も行動をしたくない時や、敵の動きを見ていようという時には、このコマンドを選びます。





6 記録保存

ゲームを途中で中断したい時にこのコマンドを選ぶと、セーブができます。なお、記録保存には「天の声」が必要となります。

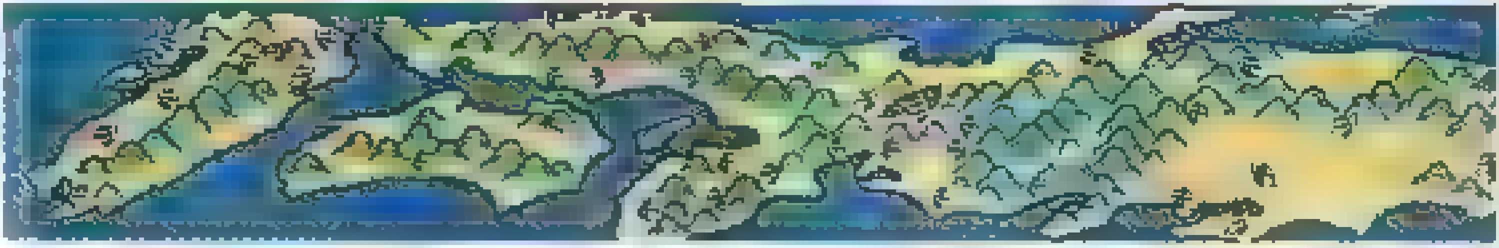






北は、上野（現代の群馬）南は、薩摩（現代の鹿児島）までの4画面スクロールマップです。

城は、全部で36あり、各地にちらばっております。場所によって行けない所かあり、移動できません。



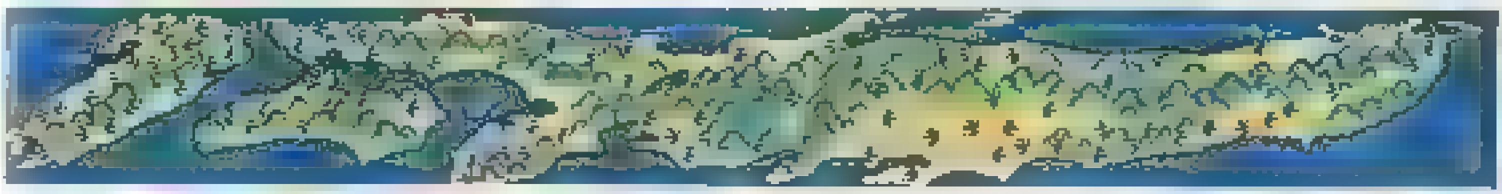
全部で36拠城分あります。城によって地形か異なっているので、地形によって作戦を変えるようにしましょう。

中には、歴史的に有名な場所かいくつかあります。中からおもな戦場をピックアップしました。正中の変、元弘の乱、中先代の乱、湊川の戦い。

シナリオ1より1画面分大きくなり、城の数も36城から100城に増えました。

マップは広く、城も多いので長期戦か予想されます。

今回は、南朝側と北朝側に別れて、戦います。プレイヤーは南朝側でスタートします。



戦場マップは36拠城から100拠城に増えました。

この頃の有名な戦乱は「四条畷の戦い」や「観応の擾乱」などかあり南北朝の激しい戦乱の時代でした。

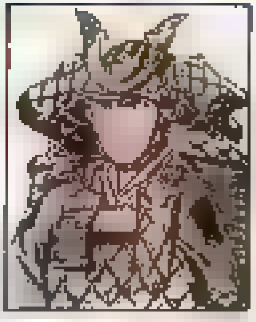
このシナリオでは北畠軍（プレイヤー）足利軍に分かれてまさしく太平記の時代を展開します。

また、地形か1つ1つ違うので、場所によっての作戦の立て方か重要となります。

主な武将14人のプロフィール

シナリオ1 鎌倉幕府の存亡

足利尊氏
(1305－1358)



鎌倉幕府の有力御家人でありながら、元弘の乱では六波羅探題を攻略した。
足助城　軍略４　旗本武者2400騎

新田義貞
(1301－1338)



足利氏と並ぶ源氏の名門の出。元弘の乱では鎌倉を攻め幕府を滅ぼした。
反町館　軍略４　旗本武者2400騎

護良親王
(1308－1335)



後醍醐天皇の皇子　元弘の乱以来天皇を助け、建武の新政で征夷大将軍となった。
興福寺　軍略４　旗本武者1800騎

楠木正成
(1294－1336)



後醍醐天皇に呼応して挙兵し、河内の千早城などで幕府の大軍と戦い、新政の実現に尽力した。
千早城　軍略８
旗本武者 800騎

千種忠顕
(？－1336)



つねに後醍醐天皇の側近として活躍。建武の新政では異例の出世をするが、尊氏の謀反に西坂本で討たれた。
延暦寺　軍略２
旗本武者1800騎

名和長年
(？－1336)



隠岐を脱出した後醍醐天皇を船上山に迎えて挙兵。建武の新政で要職につくが、尊氏謀反に京都で戦う。
船上山砦　軍略６
旗本武者 200騎

佐々木道誉
(1306－1373)



鎌倉幕府の有力御家人であったが元弘の乱では尊氏と共に六波羅探題を滅ぼし、以後も尊氏を助けた。
草津城　軍略２
旗本武者2400騎

幕



長崎円喜（ながさきえんき）
（？～1333）

北条得宗家の内管領として幕府の実権を握り、幕政を私物化した。鎌倉陥落に際し、自刃した。
深志城　軍略４　旗本武者2400騎



北条高時（ほうじょうたかとき）
（1303～1333）

鎌倉幕府14代執権。遊楽にふけり、幕政を乱した。元弘の乱で新田義貞に攻められ、防げずに自刃。
府中城　軍略２　旗本武者2400騎

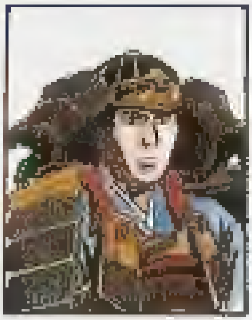


赤松円心（あかまつえんしん）
（1277～1350）

元弘の乱に播磨で挙兵し、建武の新政に寄与したが優遇されず、尊氏と共に離反した。
白旗城　軍略４　旗本武者1200騎

シナリオ2　南北朝の大乱

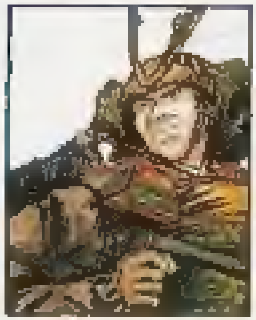
南



北畠顕家（きたばたけあきいえ）
（1318～1338）

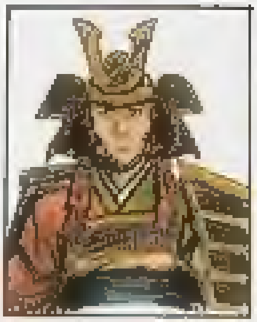
北畠親房（きたばたけちかふさ）の長男。鎮守府将軍として奥州を統治する。尊氏謀反により、京へ上り一度は勝利するが、石津の合戦で戦死。
安濃津城　軍略８
旗本武者2400騎

北



足利直義（あしかがただよし）
（1306～1352）

尊氏（たかうじ）の弟として、室町幕府の基礎を築く。
後に尊氏との二頭政治となり、意とは反して尊氏と対立し、毒殺された。
延暦寺　軍略４
旗本武者2400騎



楠木正行（くすのきまさつら）
（1326～1348）

楠木正成（くすのきまさしげ）の長男。正成亡き後、南朝方の武将として活躍するが、四条畷（しじょうなわて）で高師直（こうのもろなお）軍と対戦。敗れて自害した。
千早城　軍略６
旗本武者1800騎



高師直（こうのもろなお）
（？～1351）

足利尊氏の執事として、室町幕府創設に活躍する。幕府の中枢として権勢を振ったが、直義と対立して殺された。
興福寺　軍略６
旗本武者2400騎

武者の特徴と能力

武者には4つのタイプがあります

旗本武者

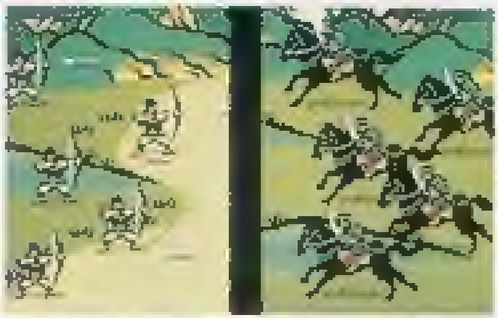
軍の基本となる武者で、武将を擁す本陣です。

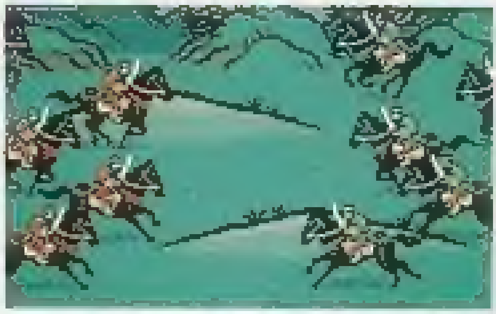
武将に始めから与えられている武者で、自らが領有する拠城以外では得られません。

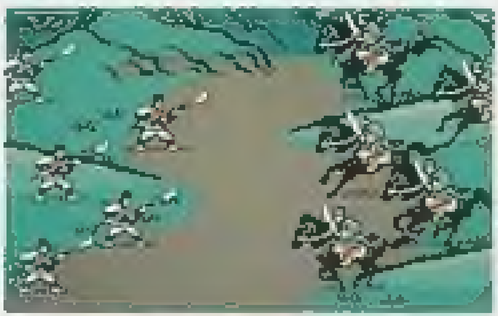
旗本武者が全滅すると、武将は首を斬られて敗北してしまいます。また旗本武者の特性として、長刀武者には強く、騎馬武者に対してはその力を発揮しません。自分から攻撃をしかけることができないのも、旗本武者の特徴です。

武将を擁す本陣として、拠城マップ上は移動しますが、戦場マップ上では移動しません。


▶旗本武者は動けない


◀遠距離攻撃が使える


▶移動力が魅力


◀騎馬武者には強い！

騎馬武者

3000石で100騎を徴集することができます。

騎馬武者は広い移動力と高い攻撃力を兼ね備えた攻撃型の武者です。その反面、夜はまったくダメで、地形の影響を受けやすい武者でもあります。

騎馬武者は散開すると能力を発揮します。

また相性的には旗本武者に強く、長刀武者に弱い特徴があります。

射程値は1です。

弓矢武者

2000石で100騎を徴集することができます。

弓矢武者は長い射程値2を生かしたバランス型の武者です。ただし、雨に弱いというアキレス腱を持っています。

弓矢武者は集合すると能力を発揮します。しかし、射程値1の近距離攻撃を受けると、反撃できないので注意して下さい。

籠城の時には、この弓矢武者だけが攻撃できます。

長い射程値を生かして、他の武者の援護にも使えます。

長刀武者

1000石で100騎を徴集することができます。

長刀武者は天候・時間・地形などの外的要因に左右されにくい守備型の武者です。

他の武者に比べると弱点は少ないが、決定的なパンチ力に欠けています。

長刀武者はある場所で集合すると能力を発揮します。また相性的には、騎馬武者に強く、旗本武者に弱い特徴があります。

なお、射程値は1です。

合戦における効果

合戦では、武将の士気・軍略以外にも次のような効果が複雑にからみあって、
勝敗の行方を左右します。

地　形

草 基本的に各武者の移動力・攻撃力をアップします。

山 特に騎馬武者の移動力・攻撃力をダウンします。

砂 特に弓矢武者の移動力・攻撃力をダウンします。

道 各武者の移動力・攻撃力をアップします。

城 弓矢武者の攻撃力だけが有効になります。

橋 基本的に各武者の移動力・攻撃力をアップ。

天　候

晴 基本的に各武者の移動力・攻撃力をアップします。

雨 特に弓矢武者の攻撃力をダウンします。(命中率が悪くなる。

時　間

昼 基本的に各武者の移動力・攻撃力をアップします。

夜 特に騎馬武者の攻撃力をダウンします。

戦術八法

一、弓矢武者と騎馬武者は晴に強く、雨に弱い。
二、騎馬武者は昼に強く、夜に弱い。
三、騎馬武者は草・道で強く、弓矢武者は城で強く、長刀武者は山・砂地で強い。
四、騎馬武者は散開して強く、弓矢武者や長刀武者は集合してこそ、その能力を発揮する。
五、騎馬武者は旗本武者に強く、旗本武者は長刀武者に強く、長刀武者は騎馬武者に強い。
六、坂東武将の騎馬武者は強く、畿武将の長刀武者は強く、西国武将の弓矢武者は強い。
七、合戦に勝った武将は強い。
八、序盤戦は軍略。終盤戦は士気。



NHK VOOK VISUAL BOOK
発売元/㈱NHKエンタープライズ
販売元/㈱ビジュアルブック社
TEL.03-5702-5711 お問い合わせ時間 月～金10:00～17:00

NV92001